

A Minecraft recreation of a building with a large sign that reads 'PHILOSOPHARE'. The building is constructed from various colored blocks, including green, brown, and grey. The sign is made of green blocks with white outlines. The background shows a clear sky and some trees.

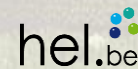
LiègeCraft : la ville de Liège dans *Minecraft*

Un outil issu du jeu vidéo pour des événements en ligne ?

MESSINA ALEXIS - LIÈGE GAME LAB

HAUTE ÉCOLE DE LA VILLE DE LIÈGE (HEL) – UNIVERSITÉ DE LIÈGE (ULIÈGE)

ALEXIS.MESSINA@ULIEGE.BE



LIÈGE GAME LAB

I. Introduction



Cadre : jeu vidéo *Minecraft* (Mojang, 2011), et plus particulièrement le mode *créatif*

Jeu particulièrement reconnu comme potentiel outil d'expression, de création et de réappropriation

- Projet *Block By Block* (Mojang, ONU-Habitat, 2012)
- Projets *RennesCraft* et *IsèreCraft* en France

Projet Block By Block, 2012 – création d'une mairie, municipalité de Seferihisar (Turquie)
blockbyblock.org/projects/seferihisar

I. Introduction

Cadre = projet exploratoire de *médiation* culturelle vidéoludique

→ **LiègeCraft** (Digital Lab de la Province de Liège, Liège Game Lab, 2018-2020)

Question actuelle du projet : dégager de potentielles *limites* au dispositif





II. Descriptif du projet

Décembre 2018 – décembre 2019 + activités ponctuelles jusqu'en 2020

Objectif : développer une communauté participative, sensibilisée aux questions d'urbanisme, d'environnement et de patrimoine

Deux phases :

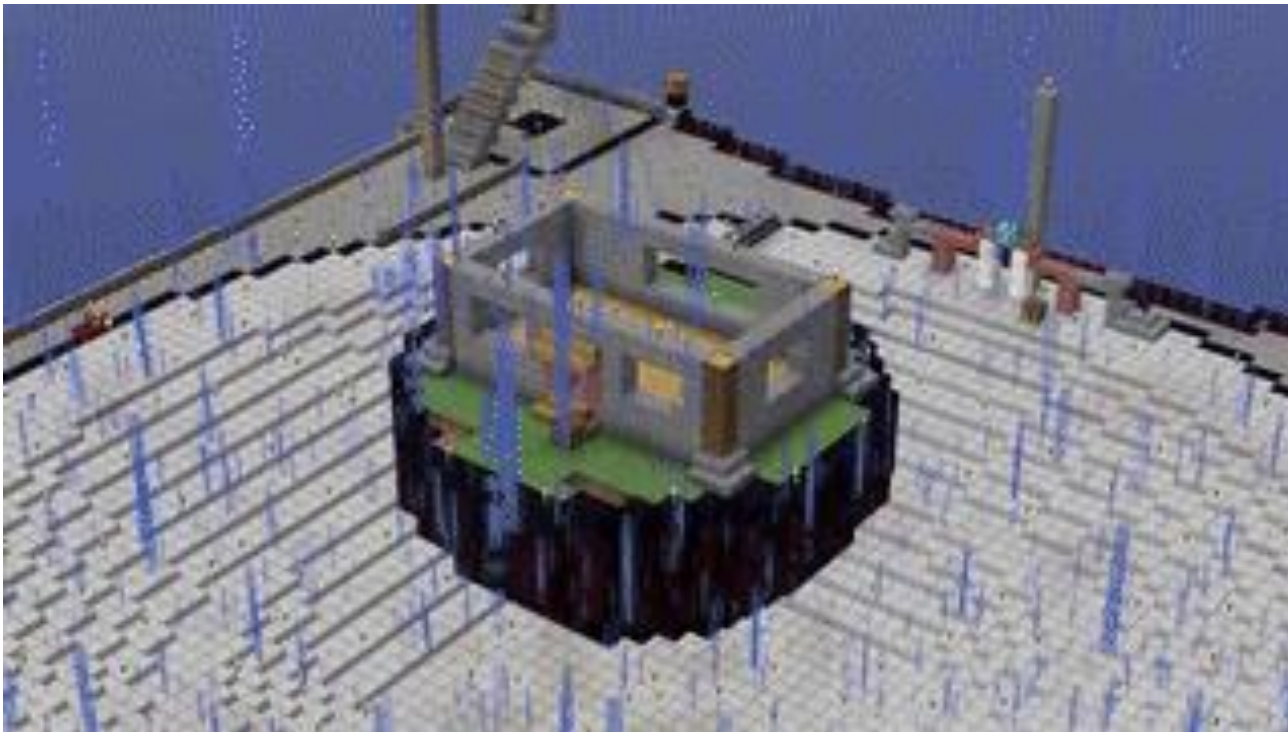
- Club LiègeCraft – reproduire Liège
- LiègeCraft Challenge – transformer Liège

Utilisation des SIG pour représenter ou transformer un territoire (IGN, WalOnMap)



Sources : www.liegecraft.be

III. Construction : mode d'emploi



Source : makeagif.com. URL : <https://makeagif.com/gif/minecraft-timelapse-four-pillar-survival-0ezUdC>

Combinaison :

- *D'actions élémentaires* du jeu (poser/détruire un bloc, ouvrir son inventaire, etc.)
- De *commandes* (`//copy //paste //set //flip /timeset`)
- De *mods* (WorldEdit, CustomNPC)



Source : Théâtre de Liège





Sources : www.liegecraft.be



Sources : www.liegecraft.be

III. Un dispositif d'éducation politique

Potentiellement révélateur d'enjeux locaux (Chauvet, 2019)

Lien avec le *tactical urbanism* et l'exemple des *parking days*

Double compromis (François & Triclot, 2020)

- Réel et virtuel
- Transformer et reproduire

Transfert d'un pouvoir essentiellement symbolique (Hurel et al, 2019)

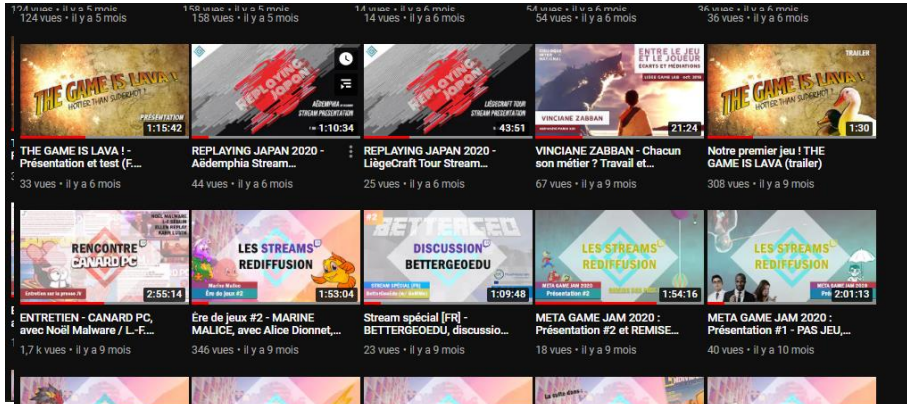


Source : www.liegecraft.be

IV. Synthèse : dimensions du « reproduire »



V. Adaptation : *Replaying Japan 2020*

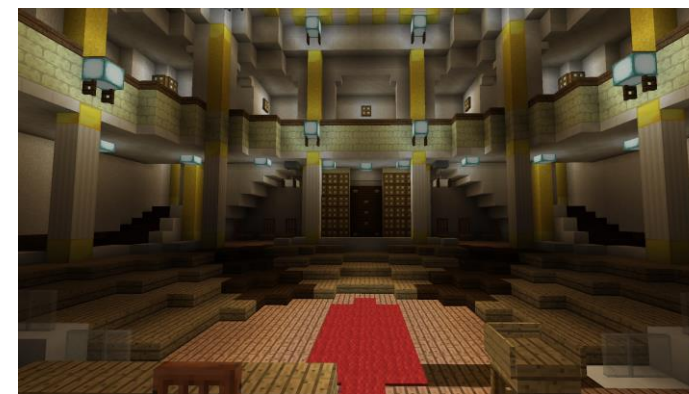


Sources : youtube/LiègeGameLab + twitch/LiegeGameLab

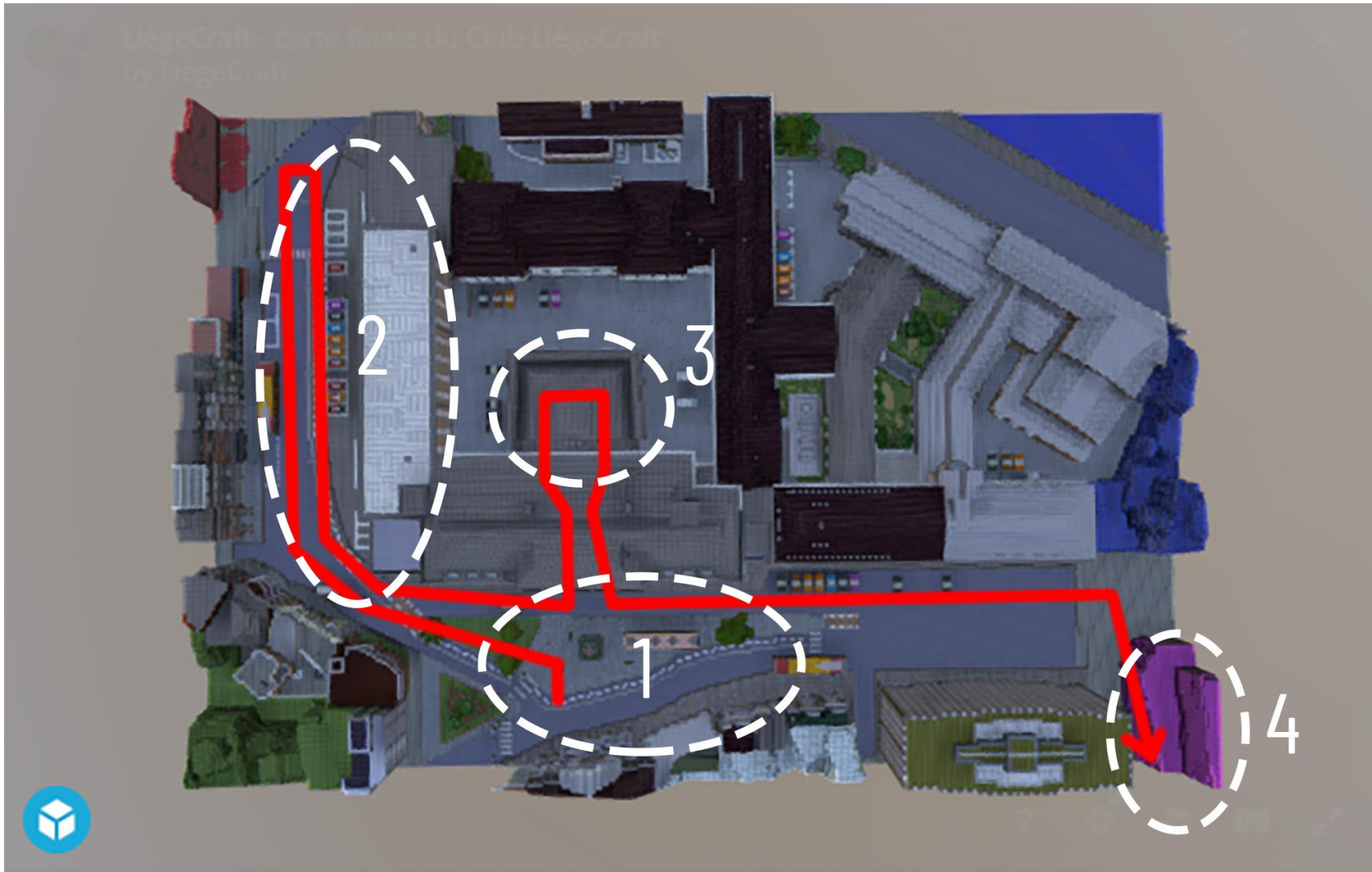
Other partner institutions: University of Alberta, University of Delaware, Bath Spa University, Seijoh University and DiGRA Japan



Source : youtube/LiegeGameLab

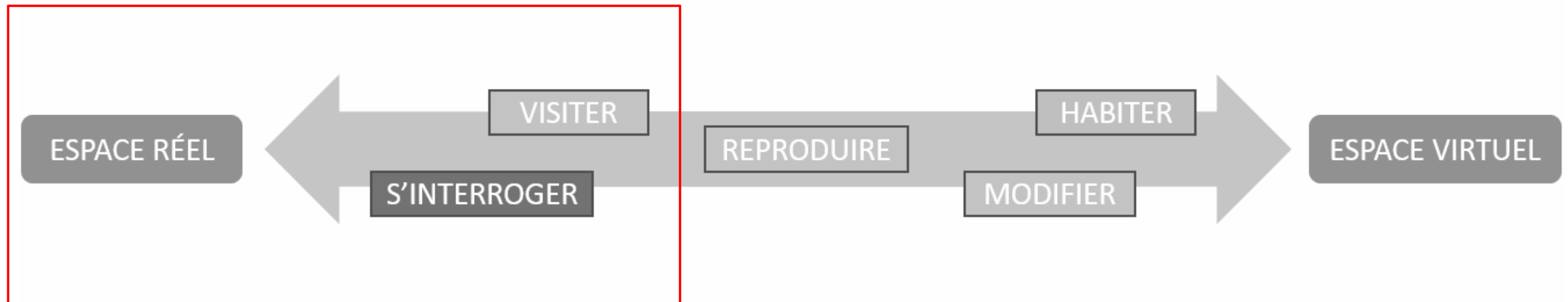


Source : Bureau Greisch



1. Place du Vingt Août (ULiège, Théâtre de Liège)
2. Place Cockerill (Grand Poste, ULiège)
3. Salle Académique
4. Rue des Croisiers (Digital Lab)





VI. Limites de l'adaptation

Taille des groupes

- Dépend de la configuration du serveur

Coût

- Pour les licences et le serveur

Reproduction

- Travail énorme avant événement

Intermédiation

- Fond vert dans Minecraft
- Streaming

Sources

Chauvet, J. (2019). Iserecraft : le jeu vidéo comme outil de micro projet et révélateur d'enjeux locaux. *Géographie et cultures*, (109), 31-54.

François, T., Triclot, M. (2020). Expérimenter la production de l'espace urbain dans Minecraft. B. Stiegler (ed.), *Le nouveau génie urbain*. Paris : Fyp, 225-239.

Hurel, P.-Y., et al. (2019). Liègecraft: le vingt août est à nous!: Retour sur un dispositif d'appropriation ludique de l'espace urbain. *Agir dans la ville. Art et politique dans l'espace urbain 4 : de la destruction*, Mons, Belgique.

Messina, A., Bashandy, H. (2019). Projet LiègeCraft : perspectives de recherches et étude du concept de carte démocratique. *Formapéros de la Haute École de la Ville de Liège*, Belgique.

Ter Minassian, H., Rufat, S. (2008). Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie?. *Cybergeog: European Journal of Geography*, (418).